



「物語り」の概念を用いた農村風景の評価

著者	長谷部 正
雑誌名	農業経済研究報告
巻	35
ページ	1-11
発行年	2003-10-31
URL	http://hdl.handle.net/10097/33433

「物語り」の概念を用いた農村風景の評価

長谷部 正*

目 次

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1. はじめに | 4. 農村風景の創造 |
| 2. 風景の発見と主客分離方式 | 5. 「物語り」としての農村風景とその評価 |
| 1) 「風景の発見」が意味するもの | 1) 農村風景を「物語り」として把握する |
| 2) 主客分離方式—科学技術の認識論— | 視点 |
| 3. 西田哲学における環境の捉え方 | 2) PC ナビゲート型調査システムの意義 |
| 1) 行為主体としての人間 | 6. まとめ |
| 2) 行為的直観 | |
| 3) 矛盾的自己同一の演算的解釈 | |

1. はじめに

「風景の発見」は、ルネッサンスのフランドル地方における風景画の発展に典型的に示される。それは、拙稿〔3〕で述べたように、絵画の方法としては遠近法の確立であるが、当該風景の外に立つ人によって客観的な対象として見られる風景概念の成立を意味していた。田園風景を例にとれば、歴史舞台の主役として台頭しつつあった都市住民によって見られる対象として、極端な場合には、作物の生産、動物の世話、自らの生活等に基づきその風景を築いてきた農民の姿を駆逐することさえ求めるものであった。つまり、田園風景の中に生き、それを創造する主体である農民を風景の中に位置づけることについては関心の対象外であるというのが、(近代勃興の象徴の一つである)「風景の発見」の特徴であった。このような問題の背景をふまえて、本稿では、農民に代表される田園風景の中で生き、その風景を創造するという者のあり方を念頭に置きつつ、「風景を物語る」という視点から農村風景を捉え直し、かつ、その評価のあり方について検討することを目的とするが、野村・木谷・長谷部〔22〕、長谷部・木谷・野村〔6〕等の研究成果をふまえ、次の3点に課題を限定したい。第1に、「風景の発見」に重要な役割をはたした近代西欧的な主客分離方式の発想から主客合一の発想への転換が必要であるという見地から、西欧哲学の諸理論を多大な努力によって吸収し、それらとは異なる独自の思想を築いた西田幾多郎における人間と環境との関係に関する論理を援用した風景のとらえ方について議論する。第2に、『物語の哲学』の著書である野家啓一の考察に依拠しつつ、「物語り」としての農村風景について論ずる。第3に、これら2つの議論の統合を通して、われわれの開発したパーソナル・コンピュータ(PC)が調査者に代わって自動的に農村風景評価のアンケート調査をおこなうシステム(PCナビゲート型調査システム。以下PC調査システムと呼ぶ)についての再解釈を試みる。

*東北大学大学院農学研究科環境経済学分野教授

2. 風景の発見と主客分離方式

1) 「風景の発見」が意味するもの

拙稿〔3〕で、内田芳明による「風景」という言葉についての考察(内田〔28〕)を議論した際に、西欧での客観的に風景を捉える傾向に対して、日本では「対象との一体感が強い風景のとらえ方をする歴史を持っていた」(長谷部〔3〕42)と述べた。西欧的視点では、認識主体としての自己に力点があり、これは近代科学の拠って立つ基盤である。一方、日本では、風景はさまざまな視点から捉えられ、いわば対象と一体化して、五感を開放することに関心があると考えられる。このことは、主観と客観を区別する西欧的な認識論に対して、主観と客観の合一を重視する日本など東洋的な認識のあり方にも関わる問題で、風景ばかりでなく、風景もその一つとして含む環境を考察する上でも重要な論点である。

さて、風景も含まれる環境 milieu という言葉は、「中心を取り巻くもの」という意味である。近代社会以降、中心にすえられるのものには(主体としての)人間が想定されている。このことを風景との関係で、端的に示すのが風景画における遠近法の成立である。遠近法の成立に関して先の拙稿では、オーギュスタン・ベルクの議論(ベルク〔1〕)に基づいて次のように述べた。

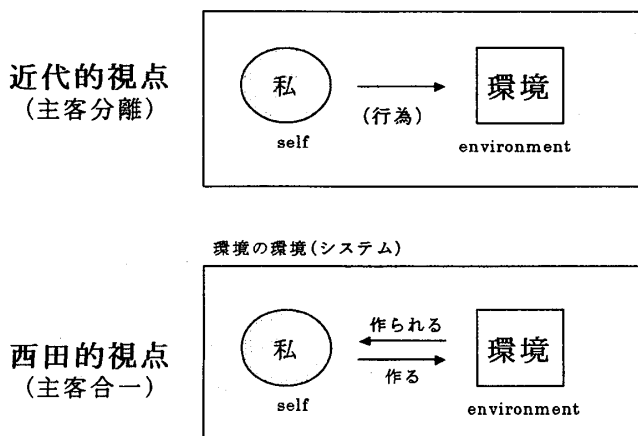
近代的主体の特徴は、主観と客観とを明確に識別することにある。これを風景の問題に即していうなら、自己と環境とをはっきりと区別することである。近代の主体の出現と視線による支配(方法としての遠近法の確立)は期を一にしているといえることができる。(長谷部〔3〕43)

一点からものを見て世界を把握する視線による認識への依存は、「視線による支配」あるいは「まなざしの支配」(中村〔15〕)と言われるように、他の感覚に比して視覚の優位を強調するものである。近代科学が想定する理性的主体は極論するなら眼だけの存在である。

2) 主客分離方式 — 科学技術の認識論 —

主体としての人間によって客体として把握されるのが環境であるとみなすように主客を分離する方式は、近代科学の認識論の基本でもある(客体としての環境があるからこそ主

体としての私がある)。ただし、客体としての環境は一般的な存在であるのに対して、私は個別的な存在である。また、環境(より直接的には物)と人間を結び付けるのが技術である。現代社会においては、科学と技術とが結合し、その成果によって社会の福祉の向上を図るという発想のもとで、両者が一体化して「科学技術」としての発展をとげ



第1図 環境と私の関係のとらえ方

てきた。このような観点からすると、環境への働きかけは、人間が客観的な対象としての環境に対して行なわれる行為であり、そこでは道具としての人間の身体が重視されることになる(第1図)。

3. 西田哲学における環境の捉え方

1) 行為主体としての人間

西田幾多郎は、人間を単に(物を)見るだけの主体としてとらえるのではなく、行為する主体(行為的自己)としてとらえる。しかも、人間が物を「作る」主体である点に着目する。西田によれば、人間は道具を用いて物を作り、環境を作る。動物は意識的に道具を用いて物や環境を作るとはいえないが、人間にはそれができる(第1図)。つまり、動物は環境に作られるが、人間は環境に作られるのみならず、自らも環境を作ることができる。ここに人間と動物の違いがある。

2) 行為的直観

見ること(知覚)と行為(ここで問題としているのは「作る」こと)という相反する言葉を組み合わせた「行為的直観」は西田の造語であるが、これは「つくることが見ることであり、つくることによって見ること」(中村[16] I, 141)を意味し、示唆するものの多い概念である。ただ単に見ることによって知るというより、作ること(行為)を通して見ることによって物や世界をよく知ることができる、というのが西田の主張である。このように西田にとって「見つつ作る」(新田[19] 46)主体としての人間が考察の対象である。しかも、人間が物を作ることは、作る対象である物に自己を没入することである。このことを人間と環境との関係で捉えてみよう。

西田が主張するように環境が人間を作り、人間が環境を作るという場合、普遍的なもの(一般者)として捉えられる環境が、自らを否定して個物としての人間を生み出すのである。同様に、個物としての人間が環境を作るとは、自らを否定して普遍としての環境を生み出すことである。西田は、個物も一般者も共に自己否定の根拠となるものを「絶対無」に見出し、その論理を「絶対矛盾的自己同一」と名づけた。「絶対無」の場所とは「自己自身を自覚すること」(小坂[10] 177)(を可能とするところ)であるが、さらには行為や実践へと赴くことを意味している。

西田の提起した「絶対矛盾的自己同一」概念はわかりにくいだが、これについて池田晶子の簡潔な説明(池田[7])があるので、それを人間と環境との関係で言い換えてみる。私が私としてあるのは環境によっているのであり、環境が環境であるのも私によっている。個としての私と言えるのは普遍的な環境に対してであり、普遍的な環境と言えるのは個としての私においてである。このような西田の発想は、確固たる私が精神の中に宿り、(眼だけの存在として)対象に対置しているという主客分離方式の西欧的な思考法とは異なる主客合一の発想である。

3) 矛盾的自己同一の演算的解釈

ただ、私は私でありながら(つまり自己同一性を保ちながら)環境でもあり、環境は環境でありながら私でもあるということは、論理的矛盾ではないかという問題がある。西田における自覚とは、「自己が自己に於いて自己を見る」ことである。これは、私を構成する集合の要素である私を写像として私のうちに置換することを意味している。このような置換によって映された自己は、映す自己と異なるという意味で無限にあると考えられる。

しかし、問題はこのような写像関係は、あくまでも「内包的」関係であり、ここに他者が現れてくる余地はない。集合論に基づいて西田が述べる自覚の考え方に関する定式化は、(カントの概念を用いた)中島義道の考え方(中島 [14])に依拠した表現になるが、あくまでも私が私の中で理解する「私というあり方」の形式を表したにすぎない。この難点を克服して、矛盾的自己同一を数学的形式で表すために、西田は「群論的」と称する考え方を導入して説明している(註 1)。西田の議論やその解釈を述べた近年の業績として注目されている大橋良介の説明(大橋 [23])もあるが、ここではより簡単な例をもとに考えてみたい(註 2)。

たとえば、AとBという二人の人間がいて、意思決定をすることを考えてみよう。AとBの両者は、(脳と脳以外の肉体よりなる)人間であるという点で同一の集合に属するものとみなす。いま、Aがある意思決定をする場面を考える。ただし、AはBの脳以外の肉体を借りているが、いろいろ考えて意思決定をおこなうのは、自分(A)の脳によるものとする(この状態のAを $A|B$ と表す)。つまり、Aは脳を除きBの肉体になったという条件の下で、自らの判断で意思決定をおこなうという仮想的な状況の想定である(A から $A|B$ へ)。これは、Aにとって、Bの置かれた脳以外の肉体的状況をシミュレートしながら、自分の脳を用いて判断するという意味で、あくまでもAとしての独自の意思決定をおこなうという形式のロールプレイング・ゲーミングとみなすことができる(註 3)。これは、Aにとって、脳以外の体は自分とは異なるBのもので、脳だけが自分のものであるという仮想状況($A|B$)である。[もし、現実にもこのような操作が可能であるとすれば、第三者から見て、AはBとみなされる。]次の段階として、($A|B$ としての)Aがその脳をもBの脳と入れ替えれば、AはすっかりBと置き換わったことになる($A|B$ から B へ)。

このような置換による仮想が可能なのは、AとBがともに人間として共通性があるという点に依存している。このような操作は、AとBだけでなく、さらにAやBとは異なる第三者Cが加わっても成立する。A、B、Cが人間として共通であることをもとに、それぞれの肉体や脳を仮想的に置換をすることが可能となるだけでなく、この置換を通した関係を想定することは、置換全体が具体的な個々の置換にも依存していることになる。このことは、A、B、Cのそれぞれのあり方が、互いに依存していることを示す。たとえば、AがAであるのは、BやCに依存しているのである。換言すれば、AがAであることは、AとB、Cによって成立する世界(社会)があることによる。AがAであることは、Aではない世界(社会)があることによって成り立っているわけで、これは西田幾多郎が「矛盾的自己同一」と呼ぶ状況である、とみなすことができよう。

それでは、私が私と世界(社会)との矛盾的自己同一を見ることができるとはいかにして可能であろうか。大橋良介は、見る方向の違いについて述べる。私から世界(社会)を見るのではなく、世界(社会)から世界(社会)を見るという視点の提示である。近代的な知のあり方によれば、考えるということは、私が考えるということであり、見るとは私が見るということである。この方向を逆転させれば、大橋が述べるように「私」を通して「世界」が考える(大橋 [23] 98) ことになる。

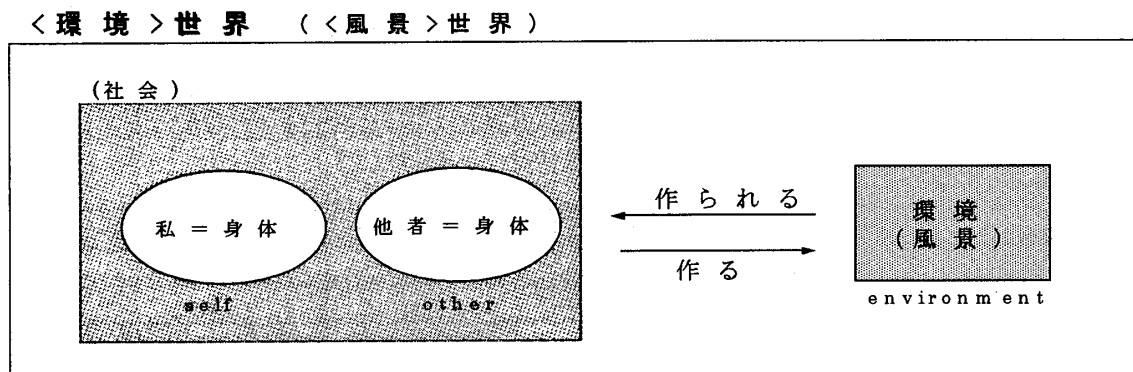
4. 農村風景の創造

すでに述べたように、西田幾多郎は、「環境に作られ、環境を作る」、という点を人間の特徴と捉える。行為する自己、あるいは、「作る」主体としての自己を重視する西田は、人

間は身体を持ち、かつ、時間を通じて世界としての環境を形成するという考え方を展開した。西田哲学においては、人間の身体は、環境と人間をつなぐ(往き来する)ものとみなされている。

(前略)歴史的実在の世界は作られたものから作るものへと制作的に動いて行く、個性的に自己自身を構成して行くと考えられる。(上田編〔29〕Ⅱ, 310)

西田のポイエーシス(制作)への着目は、同時に他者と共に作る環境ということを重視している。他者に向かうことによって(自己否定によって)私は私に突き当たり、自己の同一性が確保される。いわば私と他者とのネットワークによって社会が作られる。ネットワークを形作することは、私そのものが外に開かれることでもある。身体である私(「私=身体」)と身体である他の私としての他者(「他者=身体」)とのネットワークによって形成される社会は、「身体化した社会」と呼ぶことができる。この社会が(自然)環境との相互限定によって、両者を包含する<環境>世界を形成する(第2図)。西田は、このようにして社会や<環境>世界を形成するという意味において、私や他者の身体を「歴史的な身体」と規定する。換言すれば、歴史的な身体を持つ人間が<環境>世界を創造する、ということである。また、風景も環境の一部であることから、同じ論理で<風景>世界の制作(ポイエーシス)を想定することができる。前節で述べたように西田の議論の重要なポイントは、世界が私を通して世界を見るという点を主張することである。これは、<風景>世界の問題に即していえば、「風景から見る」と表現できる(この点については、第6節でもう一度ふれる)。

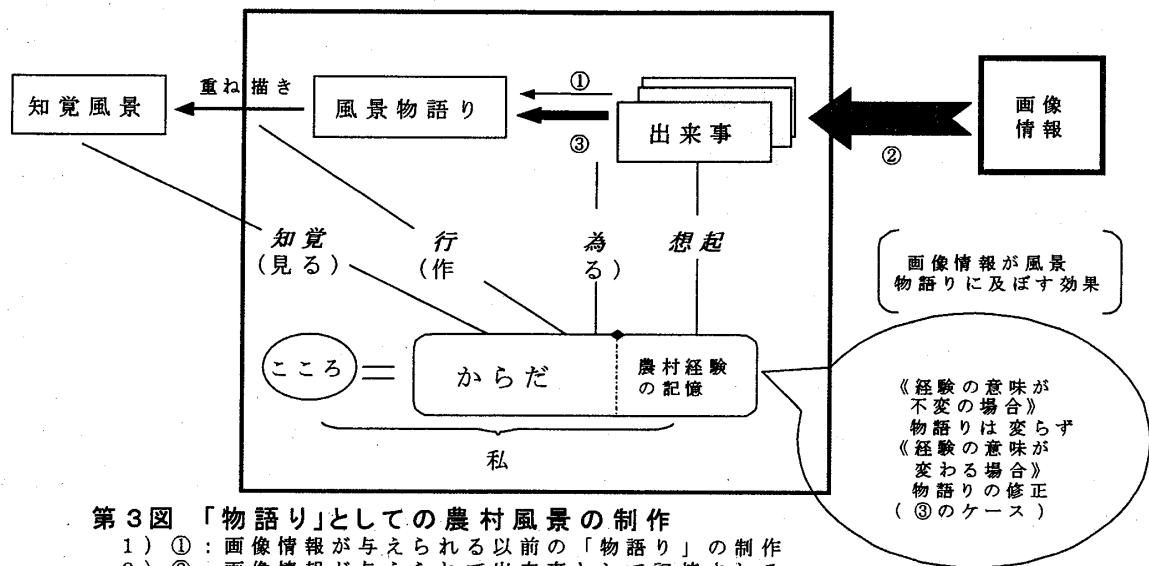


第2図 <環境>世界(あるいは<風景>世界)の制作

5. 「物語り」としての農村風景とその評価

1) 農村風景を「物語り」として把握する視点

ここで、野家啓一の物語り論に依拠して「物語り」としての農村風景という視点を導入したい(野家〔20〕〔21〕)。野家の議論を<風景>世界に翻訳すると、出来事(体験)を文脈の中に配置し時間系列に並べて(当事者が)共有できる「物語り」としての風景を「作る」、ということになる(註4)。物語文とは、「はじめ」と「終わり」をつなぐ(往き来する)ものであり、経験を時間系列的に構造化するものである(A.C.ダント〔2〕)。このよう



第3図 「物語り」としての農村風景の制作

- 1) ① : 画像情報が与えられる以前の「物語り」の制作
- 2) ② : 画像情報が与えられて出来事として記憶される
- 3) ③ : 過去の経験を想起して「物語り」を修正する場合

な議論を背景で支えている論理は、大森荘蔵や中島義道らによって展開されている想起過去説である（大森〔25〕、中島〔13〕〔14〕）。この説によると、過去は想起、つまり思い出して「ああだった、こうだった」という形で体験しうるものである。これは、風景の議論にも適用可能で、「過去の風景」の想起に基づいて〈風景〉世界の制作が行われる（註5）。かくして、農村風景は「物語り」として作られる（第3図）。（本稿では、いわゆる身体論に関して、こころとからだは密接不可分であるという考え方に立ち、そのことを示すために第3図において両者を等号で結んでいる。）そして、この「物語り」は、（野家が依拠している想起過去説の提案者である）大森荘蔵の表現を借りるなら現実の知覚風景に「重ね描き」される（大森〔24〕）。大森の考え方に即していうなら、科学的な考察により引き出された理論（仮説）はそれ自体としての有効性はあるものの、さらに現実の知覚風景に重ねることにより、日常生活により合致した風景像として把握しうることになる。第3図に示される手続きによって制作される物語りとしての農村風景は、西田哲学の発想による〈風景〉世界と見なすことができる。したがって、人間は、この物語りとしての〈風景〉世界を作るのみならず、物語りとしての〈風景〉世界に作られることになる。換言すれば、物語りとしての風景という概念を導入することにより、人間と環境である風景との相互作用によって、様々な出来事が発生するために物語りが新たな解釈によって作り替えられることになる。このような過程を経ることにより、人間は環境である風景に作られると同時に、環境である風景を作るという主客合一の発想に基づく西田哲学のより具体的なイメーが与えられるものと考えられる。なお、「物語り」としての農村風景は、外部から画像等の情報が与えられることにより変化する可能性がある。画像情報等の受容によって過去の農村経験の意味が変わる場合に、第3図の③に示されるように「物語り」の修正が行われる。この点は、後述の農村風景評価の変化（再評価）との関わりにおいて重要である。

2) PCナビゲート型調査システムの意義

われわれはPC調査システムを開発し、これを用いて国際比較研究を行っている（註6）。このシステムにおける仮説は、「自然・社会環境は、直接あるいは農村経験を通して農村風景物語りの制作に影響を与える」というものである。これに対応して、PC調査は、「（被

験者の属性等に関する) 質問紙調査→ (Ⅰ) CVM → (Ⅱ) AHP → (Ⅲ) CVM」という流れになっている。以下PC調査システムについて、「物語り」としての農村風景という概念の導入に焦点を当てて、その要点を説明する(註7)。

(Ⅰ) CVM(仮想市場評価法)

- 1) 研究者は、(出来事として記憶された) 地域住民の風景「物語り」(以下地域物語と表す)を参照して、自らの農村風景「物語り」(以下PC物語と表す)を作る。そして、それを視覚風景に重ね描きする。
- 2) 同時に、PC上に「物語り」に対応する(写真等の)画像風景を作成する。PC物語は、理論より導かれた仮説(シナリオ)であり、被験者は画像風景を知覚する。なお、写真画像の特徴は、西村清和が指摘するように「それは、いま、ある」という通常の知覚風景と異なって、「それは、いま、あった」こととして表現する点にあり(西村[18])、仮想状況を想定するCVMにはふさわしい道具立てといえよう(註8)。
- 3) 被験者は、写真「画像」をディスプレイ上に表示されたPC物語を「文字」と「声」(ナレーション)による説明を参照して自らの「物語り」としての農村風景(以下被験者物語と表す)を作る。そして、それをPC画像風景に重ね描きする。被験者は、自身の出来事及び研究者の作成したPC物語とPC上の風景画像によって被験者物語を作り、農村風景に対する評価を行うことになる。その意味では研究者の農村風景に対する価値判断(PC物語)に依拠して評価していることになる(註9)。

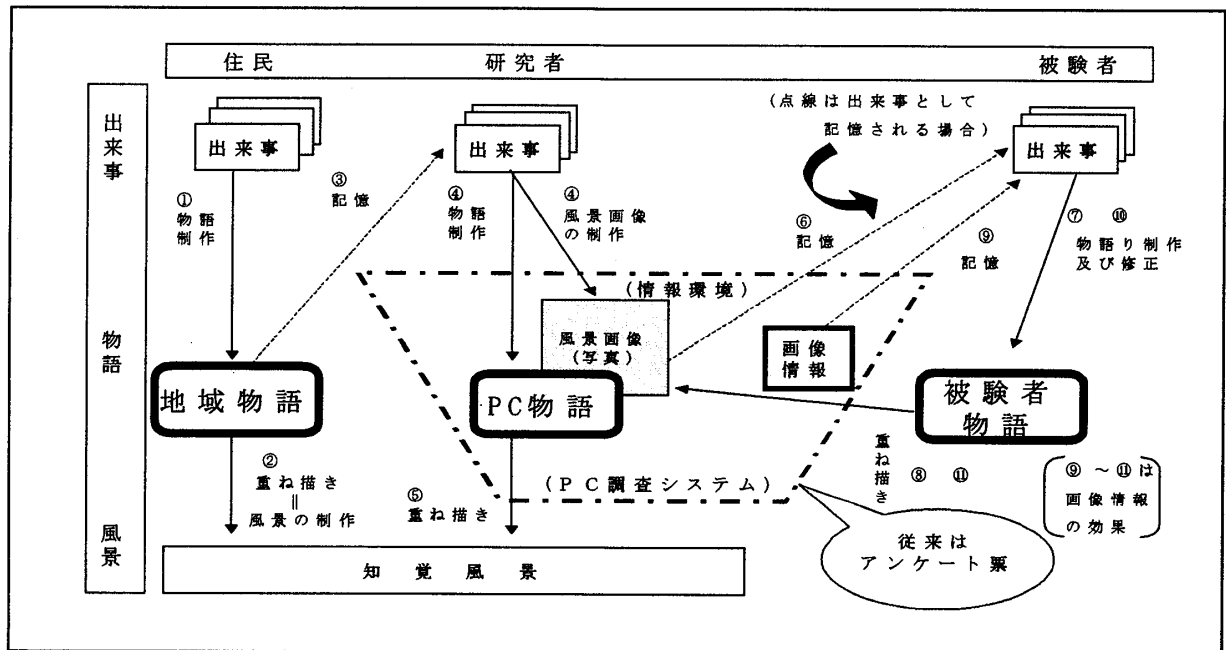
ところで、CVMの実施に当たって、調査者が異なる被験者に対して想定する仮想状況を相手が異なっても同じように説明することが求められる。なぜならそれが分析の結果を左右するほど重要だからである(註10)。したがって、たとえば竹内憲司が述べているようにとにかくその有効性に議論の多いCVMの特徴を考慮におくと(竹内[27])、「情報環境の統一」は、頑健な分析結果を得るために不可欠な条件である。

(Ⅱ) AHP(階層評価法)の際に写真情報を提供し、それらについて順序付けを被験者に求める。このときの写真情報は、いったん被験者の出来事として記憶され、次のCVMに影響を持つ。

(Ⅲ) 再度CVMを実施する。ところで、被験者は経験に基づき農村風景「物語り」(被験者物語)を制作し、評価する。前段のAHPにおける写真画像情報の提供により被験者は農村経験の想起を促される。したがって、2回目のCVMでは、この写真画像情報によって経験の意味が変化する場合には物語りが修正され、その修正された被験者物語によって再評価することになる(経験の意味が不変の場合には、物語りは変わらないので評価も変わらない)。

以上のPC調査システムの要点に関する説明を模式的に示したものが、第4図である。「物語り」は、大きく区分して住民・研究者・被験者に対して地域物語・PC物語・被験者物語がそれぞれ対応する。第1回目のCVMで被験者物語を作る際に知覚するのはディスプレイ上の風景画像であり、通常の知覚風景と異なり、これによってもたらされる情報は、量的にも質的にも少なく、したがって、被験者が第1回目に作る被験者物語(農村風景像)は頑健であるとは言い難く、その後のAHPの際に提供される画像情報に依存してその「物語り」は大きく修正される可能性がある。これまでの実施した研究において、AHPの際の画像情報提供による農村経験の想起は、農村景観維持基金に対する支払い意志に直接的な影響を与えるという実証結果は得られないものの、景観基金への拠金への支払

い意志と（これと併行して質問している）条件不利地域への直接支払いに対する賛否の表明が整合的になるように行動しているという結果が得られている（註 11）。これは、被験者が農村風景に関する彼／彼女の「物語り」を画像情報の提供によって修正していることを伺わせる結果ということができる。



第4図 「物語り」としての農村風景とその評価システム

注) ①～⑩は大雑把な時間的順序を表している

6. まとめ

本稿で提案したように主客合一をその理論展開の基本とする西田幾多郎の論理に学び、かつ、野家啓一の物語り論に依拠した「物語りとしての農村風景」という概念を導入することにより、農村風景評価に新たな視点が開ける。この点をわれわれが開発したPC調査システムを参照して述べれば次のようになる。まず、第4図に即していえば、従来の(研究者に代表される)科学的立場である人間から見るというだけでなく、「風景から見る」という視点のあることがわかる。ただし、この視点を具体的にPC調査システムに導入することに関しては検討中であり、その実証も今後の課題である。したがって、現段階では、われわれが開発し利用しているPC調査システムの最大の特徴は、第1に、第4図に示されるように「情報環境の統一」という点にある。第2に、同じ第4図により、農村風景評価の調査において、被験者が研究者の農村風景に対する価値判断（換言すればPC物語）に大きく依存していることを明示的に示すことができた。

最後に、本稿において残された課題としては、次の2点が重要である。

- (1) 「地域住民」における農村風景評価の問題についての理論的に検討することとその実証分析を行うこと。
- (2) 「風景から見る」という西田幾多郎的視点をPC調査システムにどう反映させるかを検討すること。

註：1) ソーンドース・マックレーンによると、群は次の3つの規則を備えた集合Gのことである(マックレーン [11] 31)。

- (1) Gの任意の2つの元 s, t に対してその積と呼ばれる元 $s t$ を対応させる規則。ただし、Gの任意の元 r, s, t に対してこの積は結合律

$$r (s t) = (r s) t$$

を満たす。

- (2) Gの任意の元 t に対して

$$t e = t$$

が成り立つようなGの元 e (単位元、しばしば e の代わりに 1 と書く) を決める規則。

- (3) Gの各元 t に対して

$$t t^{-1} = e$$

を満足するようなGの元 t^{-1} を対応させる規則。

- 2) 大橋 [23] では、西田幾多郎の述べる矛盾的自己同一について、次のように説明している。有限集合Mの置換全体で構成される集合Gを

$$G = \{S_1, S_2, \dots, S_N\}$$

とすれば、Gは群である。形式的に「群Gは群Gである」と表現することはできる。大橋はこれを形式上で同一律が適用されるという意味で群の自己同一と呼んでいる。しかし、群Gは群Gとして現れるのではなく、元 S_i として現れることによって群Gなのである。したがって、「群Gは群Gでないことにより群Gである」(大橋[23]93)と言え、同一律とは矛盾する。このように、群の自己同一は矛盾的自己同一である。また、このGにおいて、たとえば、「自己が自己に於いて自己を見る」という写像関係を表すものとすれば、私が私であること(それを置換 S_1 で表す)は、(S_1 で表す私以外という意味では他者である)他の置換 S_2, S_3, \dots, S_N にも依存することになる。つまり、他者性を内に含むことによって、私が成立する。このように群Gが矛盾的自己同一の構造をもつのみならず、私や他者を表す群Gの元である S_i も矛盾的自己同一なのである。

- 3) この種のロールプレイング・ゲーミングについては Kitani, Arai and Hasebe [9] を参照のこと。
- 4) 野家啓一は『物語の哲学』以降の議論(例えば野家 [21])で、単なるファクトと見なされる「物語」(story) と区別して、共同的な言語行為として生み出されるものを「物語り」(narrative)と表現している。
- 5) 長谷部 [4] では、想起過去説に依拠して農村風景の表現と時間との関連について論じた。
- 6) 長谷部・木谷・野村 [6] を参照のこと。
- 7) PC調査システムの内容については野村・木谷・長谷部 [22] を参照のこと。
- 8) CVM調査は、1994年に「第1回美しい日本の村景観コンテスト」で最優秀賞(農林水産大臣賞)を受けた山形県飯豊町の平地水田園場の風景が、農業の後継者不足や減反政策によって耕作されない水田が増えて損なわれつつ(失われつつ)あるので、それを維持するための基金を設けることが提案されたという仮想(市場)状況を想定して行なわれている。
- 9) CVM調査における価値判断は研究者のそれによるものであることについては大山明男の議論が説得的である(大山 [26])。
- 10) 野村・木谷・長谷部 [22] では、この点について次のように述べている。

CVM調査は、社会調査の中でも調査設計・シナリオやサンプルの影響(バイアス)を強く

受けがちで調査手法の厳密性・正確性が問われやすく、一般的には多大な人的・時間的経費がかかる。(野村・木谷・長谷部〔22〕219左)

11) このことについては長谷部・木谷・野村〔6〕で述べた。

【参考文献】

- 〔1〕 ベルク, A. 『日本の風景・西欧の景観 そして造景の時代 講談社現代新書』(篠田勝英訳) 講談社, 1993.
- 〔2〕 ダント, A. C. 『物語としての歴史—歴史の分析哲学』(河本英夫訳) 国文社, 2000.
- 〔3〕 長谷部正「田園風景認識の構図」農業経済研究報告, 第28号, 1995, pp. 39~51.
- 〔4〕 長谷部正「田園風景のCG表現についての一考察(I)」農業経済研究報告, 第31号, 1999, pp. 21~36.
- 〔5〕 長谷部正「食の倫理—所有の視点から—」農業経済研究報告, 第33号, 2001, pp. 37~48.
- 〔6〕 長谷部正・木谷忍・野村希晶「農村風景の評価と条件不利地への直接支払い意識—日韓比較—」2002年度農業経済学会論文集, 2002, pp. 166~169.
- 〔7〕 池田晶子『考える人 口伝西洋哲学史 中公文庫』中央公論社, 1998.
- 〔8〕 勝原文夫『農の美学』論創社, 1992.
- 〔9〕 Kitani, S., K. Arai and T. Hasebe, "A New Role-playing Gaming on Regional Environmental Planning: A Framework and Train Run," シミュレーション &ゲーミング, Vol. 13 No. 2., 2003, pp. 149~156.
- 〔10〕 小坂国継『西田幾多郎の思想 講談社学術文庫』講談社, 2002.
- 〔11〕 マックレーン, S. 『数学—その形式と機能』(彌永昌吉監修赤尾和男・岡本周一訳) 森北出版, 1992.
- 〔12〕 村田純一「講義の七日間—「わたし」をめぐる心の哲学」(『岩波 新・哲学講義4 「わたし」とは誰か』岩波書店所収) 1999, pp. 1~66.
- 〔13〕 中島義道『時間 ちくま学芸文庫』筑摩書房, 2002.
- 〔14〕 中島義道『「私」の秘密』講談社, 2002.
- 〔15〕 中村雄二郎「ルネサンスと人間の目の誕生—等身大空間の発見」(佐藤忠良・中村雄二郎・小山清男・若桑みどり・中原祐介・神吉敬三『遠近法の世界—人間の目は空間をどうとらえてきたか—』平凡社所収) 1992, pp. 51~95.
- 〔16〕 中村雄二郎『西田幾多郎 I, II 岩波現代文庫』岩波書店, 2001.
- 〔17〕 中岡成文『私と出会うための西田幾多郎』出窓社, 1999.
- 〔18〕 西村清和『視線の物語・写真の哲学』講談社, 1997.
- 〔19〕 新田義弘『現代の問いとしての西田哲学』岩波書店, 1998.
- 〔20〕 野家啓一『物語の哲学—柳田國男と歴史の発見』岩波書店, 1996.
- 〔21〕 野家啓一「講義の七日間—歴史のナラトロジー」(『岩波 新・哲学講義8 歴史と終末論』岩波書店所収) 1998, pp. 1~76.
- 〔22〕 野村希晶・木谷忍・長谷部正「PCナビゲート型調査システムによる仮想市場評価法の試み」日本建築学会技術報告論集, 第12号, 2001, pp. 219~222.
- 〔23〕 大橋良介『西田哲学の世界—あるいは哲学の展開』筑摩書房, 1995.
- 〔24〕 大森荘蔵『知の構築とその呪縛 ちくま学芸文庫』筑摩書房, 1994.
- 〔25〕 大森荘蔵『時は流れず』青土社, 1996.

- [26] 大山明男「CVMの倫理と論理の問題」経済学雑誌，第100巻第3号，1999，pp. 373～393.
- [27] 竹内憲司『環境評価の政策利用 CVMとトラベルコスト法の有効性』勁草書房，2000.
- [28] 内田芳明『風景とは何か 構想力としての都市 朝日選書』朝日新聞社，1993.
- [29] 上田閑照編『西田幾多郎哲学論集Ⅰ，Ⅱ 岩波文庫』岩波書店，2000.
- [30] 上田閑照編『西田幾多郎哲学論集Ⅲ 岩波文庫』岩波書店，2002.

【追記】

本稿のもとになる草稿を広島大学大学院学校教育研究科，鳥取大学農学部，沖縄国際大学産業研究所の研究会(いずれも2003年3月)で発表した。コメントを頂いた方々に感謝したい。なお，本稿の一部は，長谷部正・木谷忍・野村希晶「物語としての農村風景とその評価」として2003年度日本農業経済学会論文集に掲載されている。